Spectrum Profi Club

für alle Spectrum und SAM Freunde



Wolfgang und Monika Haller
Ernastr. 33, 5000 Köln 80, Tel. 0221/685946
Bankverbindung: Dellbrücker Volksbank
BLZ 370 604 26, Konto-Nr. 7404 172 012

INFO

Mai 1993

Mehr wollten wir Ihnen nicht zumuten...

Hoffentlich vermutet niemand hinter dieser Überschrift ein ganz neues Konzept des SPC. Obwohl sie ein wenig damit zu tun hat. Worum geht's?
Diese Überschrift war der Slogan der Deutschen Bundespost in ihrem Informationsheft an die Kölner Haushalte. Sie ist in der Tat nicht zweideutig, sondern eindeutig.
Vielleicht haben sich einige gewundert, als das Aprilinfo in ihrem Briefkasten lag. Nanu, ein kleinerer Umschlag als sonst? Das Info nochmals in der Mitte gefaltet? Was soll das?
Das haben wir uns auch gefragt. Fest stand, das die Post ab 1. April eine Änderung und Vereinfachung ihrer Gebührenordnung geplant hatte. Bis zum 30. März war trotz wiederholter Anfragen an den Postschaltern nicht zu erfahren, wie das 'Konzept 2000' aussehen sollte. Am 31. März bekam ich dann mehr zufällig eine Fotokopie der neuen Inlandskosten von der genervten Beamtin am Schalter. Diese hatte sie ihrer Kollegin extra abgerissen.
Uns traf fast der Schlag. Nach dem neuen Tarif hätte das Versenden des Infos in der bisherigen Form 1.50 DM gekostet, statt wie bisher 60 Pfg. Eine satte Erhöhung auf 250%. Die nächst billigere Stufe war 1.10 DM (184%). Aber - die Post hat, und das wohl ganz bewußt, in ihren Formatreihen DIN A5 gestrichen. Standard und Kompakt gehen nur bis Lang DIN. Groß ist, wie der Name schon sagt, groß, in diesem Fall also gleich größer als DIN A4. Dazwischen nichts.
Ein weiteres Problem stellen die Gewichtsklassen dar. Bis 20g 80 Pfg, bis 50g 1.10 DM. Wir lagen bei 25g.
Nun, die Dinge lassen sich nicht mehr ändern und treffen viele Clubs und Vereine in Deutschland. Wir haben uns überlegt, wie wir ohne eine nachträgliche Beitragserhöhung über die Runden kommen, zumal ja immer noch nicht alle Mitglieder ihren Beitrag bezahlt haben. Folgende, nur für dieses Jahr geltende Lösung haben wir getroffen:
Ab Mai gibt es im Wechsel je ein 16- und ein 12-seitiges Info. Das bedeutet bis zum Jahresende: je vier Infos a 16 Seiten (höhere Kopier- und Portokosten) und 12 Seiten (geringere Kopier- und Portokosten von 80 Pfg.). So fangen wir die Erhöhung auf. Ab 1994 werden wir jedoch um eine Beitragserhöhung nicht herumkommen.
Anscheinend hat auch euch das 'System 2000' geschockt, denn diesmal kamen eure Artikel nur spärlich. Oder lag es am bevorstehenden Clubtreffen? Unsere Bitte: schickt uns eure Artikel, wir brauchen sie um ein weiterhin ansprechendes Info für alle zu gestalten.
Noch etwas: Wer jetzt eine Freesoft-Liste von uns (für den Spectrum) oder von Stephan Haller (für den SAM) haben möchte, der schicke bitte 2,- DM in Briefmarken als Rückporto mit. Bislang haben wir bei fehlendem Rückporto schon mal großzügig ein Auge zugedrückt, aber bei diesen Preisen ist das in Zukunft nicht mehr möglich. Wir bitten um euer Verständnis.
In diesem Info gibt es wieder eine Menge zum Thema DTP. Leider sind wir immer noch nicht dazu gekommen, einen Tutor zu entwickeln, das ist echt eine Frage der Zeit. Und obwohl wir mit Sicherheit sehr engagiert sind, alles können wir auch nicht auf einmal. Habt noch etwas Geduld, er kommt ganz bestimmt.
Im kommenden Info werden wir über das Clubtreffen berichten, von dem wir hoffen, daß es ein Erfolg wird. Das Vorfeld sah zumindest vielversprechend aus.
Zum Schluß möchte ich noch eine Bitte des Kollegen vom SCB, Ferry Groothedde veröffentlichen:
Vermutlich hat ein SPC Mitglied ihm per Modem Geld überwiesen. Ferry kann jedoch nicht feststellen, wer das war, weil die Bank keinen Beleg davon hat. Wer also per Modem Geld an den SBC überwiesen hat, der sollte sich bei Ferry Groothedde melden!
Und nun wieder viel Spaß am Info. Euer WoMo-Team

Ausstehende Beiträge

Langfristig sind wir auf eure Beiträge angewiesen. Deshalb bitten wir die nachstehend aufgeführten Mitglieder, ihre Zahlung zu überprüfen:
M. Behrendt, C. Beyer, H. Foest, P. Gawandtka, W. Gruhl, M. Gruschke, D. Hucke, B. Kalla, K.-H. Meander, T. Pawellek, F. Scharmberg, B. Schlotthauber und B. Schulte-Varendorff.

Neue Mitglieder

Auch in diesem Monat haben wieder zwei 'neue' den Weg zum SPC gefunden und den aktuellen Mitgliederstand auf 155 erhöht. Wir begrüßen im Club:

Klaus Persch, Dorfstraße No. 11
O-6901 Neuengönna und
Leszek Chmielewski Daniel
Zieglergasse 98/9
A-1070 Wien

Somit sind jetzt 6 Österreicher im Club. Und Spectec aus Wien hat jetzt vielleicht sogar einen Ansprechpartner in seiner Nähe.

V.i.S.d.P.: Wolfgang Haller
Bitte schickt uns eure Anzeigen oder Artikel für das kommende Info bis zum 21.5.1993.

DIE SEITEN FÜR DEN SAM!

Ein Messenger/ Specmaker Converter

In einem der Infos hatte ich ein Review über das 'Messenger' geschrieben. Diesmal gibt es ein Programm, welches erlaubt, 'Messenger' Snapshot Files in 'Specmaker x' Files umzuwandeln und umgekehrt.
Alle Messenger Files enden mit '.p' und alle Specmaker Files mit 'x'. Wenn man einen Filenamen mit der Endung '.p' eingibt, dann wird er in ein Specmaker File umgewandelt und ein File mit 'x' in ein Messenger File. Specmaker Snapshots haben den Vorteil, daß sie nur 48K auf der Diskette benötigen, Messenger Files dagegen 64K.

```
  10 REM *Specmaker/Messenger*
  20 REM   File Converter
  30 REM  (c) 1991 Spencer
  40 header
  50 WINDOW 0,31,4,16
     DIR 1
     WINDOW
  60 INPUT "File to convert ? ";f$
  70 IF f$="*" THEN GO TO 50
  80 LET a=INSTR(f$,"x")
  90 IF a>0
 100   LET f$=f$(1 TO a-1)
 110   IF LEN f$>9 THEN toolong
         GO TO 50
 120   messenger
 130 END IF
 140 LET b=INSTR(f$,".p")
     IF b=0 THEN LET b=INSTR(f$,".P")
 150 IF b>0
 160   LET f$=f$(1 TO b-1)
 170   IF LEN b$>8 THEN toolong
         GO TO 50
 180   specmaker
 190 END IF
 200 IF a+b=0 THEN GO TO 60
 210 PRINT AT 17,0; INVERSE 1;"
     CONVERSION COMPLETED        " ;
 220 BEEP .1,10
 230 PAUSE 200
 240 RUN
1000 DEF PROC messenger
1010   specdisk
1020   ON ERROR GO TO 4000
1030   LOAD f$+"x" CODE 81878
1040   ON ERROR STOP
1050   IF PEEK 81879<>4 THEN PRINT AT
       17,0; INVERSE 1;"        NOT A
       SNAP FILE           "
1060   GO TO 4010
1070   messdisk
1080   POKE 150000,MEM$(81898 TO 81919)
1090   ON ERROR GO TO 4100
1100   LOAD "zxrom.mpx" CODE 65536
1110   LOAD "nmi.mpx" CODE 67766
1120   LOAD "066.mpx" CODE 65638
1130   ON ERROR STOP
1140   POKE 81130,MEM$(150000 TO
       150021)
1150   SAVE f$+".p" CODE 65536,65536
1160 END PROC
2000 DEF PROC specmaker
2010   messdisk
2020   ON ERROR GO TO 4000
2030   LOAD f$+".p" CODE 81920
2040   ON ERROR STOP
2050   LET g$=f$+"x"
2060   IF LEN f$<10 THEN LET f$=f$+" "
         GO TO 2060
2070   POKE 98262,0,4
       POKE 98264,f$
       POKE 98274,0,192,0,0,0,0,0,255
       POKE 98282,MEM$(97514 TO 97535)
       POKE 147456,255
2080   specdisk
2090   SAVE g$ CODE 98262,49195
2100 END PROC
3000 DEF PROC header
3010   BORDER 9
       PAPER 9
       PEN 15
       CLS
3020   PRINT "   * Specmaker/Messenger
       *","   * File converter rev 1.0"
3030   PRINT AT 2,7;"(c) 1991 Spencer"
3040 END PROC
3050 DEF PROC presskey
3060   PRINT AT 18,0; INVERSE 1;"
       Press any key           "
3070   BEEP .1,10
3080   PAUSE
3090   clearinfo
3100 END PROC
3110 DEF PROC clearinfo
3120   PRINT AT 17,0;"
                 "
3130 END PROC
3140 DEF PROC toolong
3150   PRINT AT 17,0; INVERSE 1;"  FILE
       NAME TOO LONG    "
3160   GO TO 4010
3190 END PROC
3200 DEF PROC specdisk
3210   PRINT AT 17,0; INVERSE 1;"INSERT
       SPECMAKER DISK IN DRIVE 1";
```

```
3230 END PROC
3240 DEF PROC messdisk
3250   PRINT AT 17,0; INVERSE 1;"INSERT
       MESSENGER DISK IN DRIVE 1";
3260   presskey
3270 END PROC
4000 PRINT AT 17,0; INVERSE 1;"
     FILE NOT FOUND          "
4010 POP
4015 BEEP .5,5
4020 PAUSE 100
4030 clearinfo
4040 GO TO 50
4100 PRINT AT 17,0; INVERSE 1;"    MESS
     ENGER DISK NOT PRESENT    "
4110 GO TO 4010
9999 CLEAR
     SAVE OVER "SPECMESNGR" LINE 10
```

Ian D. Spencer, Fichtenweg 10c
W-5203 Much, Tel. 02245/1657

SAM: CLIST, konvertiert Basic Programme in Code Files

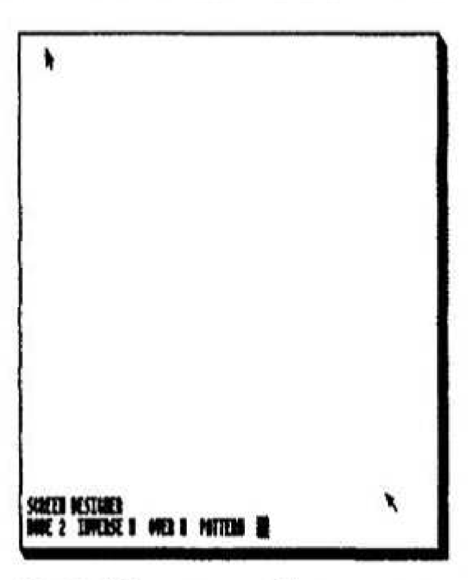
Quelle: SGG Bulletin, April 1992
Autor: Flora
Abdruck mit freundlicher Genehmigung der Sinclair Gebruikersgroep Groningen

Das folgende Programm ist ein Hilfsprogramm, welches Basic Listings zur weiteren Verarbeitung im einem Textverarbeitungsprogramm zu einem Codefile macht.
Die Vorgehensweise ist äußerst einfach: MERGE ein Listing mit CLIST zusammen. Gebt CLIST ein und wartet, bis ihr die Startadresse und die Länge von dem Codefile angezeigt bekommt. Mit DELETE 17510 to END wird CLIST wieder gelöscht. Nun kann der Code auf eine Tasword Diskette o.ä. gesaved werden.

```
17510 REM CLIST - sends a BASIC ASCII
      LIST to a CODE file
17520 REM By Simon N. Goodwin, Andy
      Wright & Timothy Green
17530 REM P.D.:
17540 DEF PROC CLIST first, last, base
17550 LOCAL nubase
17560 DEFAULT first=1, last=63999, base
      =65536
17570 LET nubase=base
17580 DIVERT: REM Temporarily reroute
      LLIST to A$
17590 PRINT "Generating program
      text..."
17600 LLIST first TO last
17610 IF LEN a$
17620 LET a$(6)=" "
17630 PRINT '"Storing program text..."
17640 REM Split A$ into padded 64 byte
      lines
17650 DO
17660 LET break=INSTR(a$,CHR$ 13)
17670 EXIT IF NOT break
17680 LET pos=1
17690 DO WHILE break>pos+64
17700 STORE a$(pos TO pos+63)
17710 LET pos=pos+64
17720 LOOP
17730 IF pos<break THEN STORE a$(pos TO
      break-1)
17740 LET a$=a$(break+1 TO )
17750 LOOP UNTIL a$=""
17760 END IF
17770 REVERT
17780 PRINT '"CLIST complete, ";
17790 PRINT nubase-base;" bytes stored
      at ";base
17800 END PROC :
17810 DEF PROC STORE t$
17820 POKE nubase,t$+STRING$(64-LEN t$,
      " ")
17830 PRINT t$
17840 LET nubase=nubase+64
17850 END PROC :
17860 REM Remainder is by Andy Wright &
      Timothy Green
17870 REM Updated from CHANGE in
      Computer Chopper #27:
17880 DEF PROC DIVERT
17890 LET lf status=DPEEK SVAR 14
17900 REM Store line length & end code
17910 LET vector=DPEEK FN CHANS(25)
17920 REM Store LPRINT/LLIST output
      vector
17930 POKE SVAR 14,63,0
17940 IF PEEK DVAR 7>=50
17950 LET modchars=DPEEK -60
17960 DPOKE -60,0
17970 REM Turn off LPRINT CODE
      modifications
17980 END IF
17990 DPOKE FN CHANS(25),DPEEK FN
      CHANS(20)
18000 REM Route LLIST to the RECORD
      string
18010 RECORD TO a$
18020 RECORD STOP
18030 END PROC :
18040 DEF PROC REVERT
18050 DPOKE SVAR 14,lf status
18060 IF PEEK DVAR 7>=50 THEN DPOKE
      -60,modchars
18070 DPOKE FN CHANS(25),vector
18080 END PROC :
18090 DEF FN CHANS(n)=DPEEK SVAR 591+n
18100 DEF PROC S
18110 SAVE "CLIST" LINE 17500
18120 END PROC :
```



COL! - TEIL 2: Wie versprochen geht es heute um die Merge - Funktion von Col!. **MERGE:** Als erstes wird zusätzlich der Headliner! in den Speicher von WM geladen. Um mit Col! - Merge arbeiten zu können müssen wir uns ein **>pattern<**-File erstellen. Mit

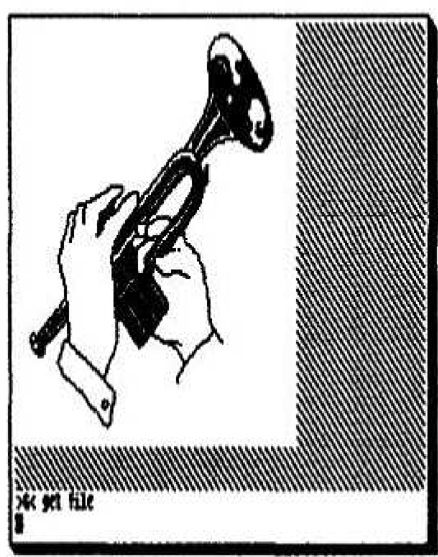


G(et) "Name" und Enter wird der Headliner aktiviert, es erscheint ein neues (Bild 1) Menue. Nun Taste "A" (Alter) drücken, wir konzentrieren uns auf die Pattern-Funktion. Der Headliner! wird noch in unserer DTP -



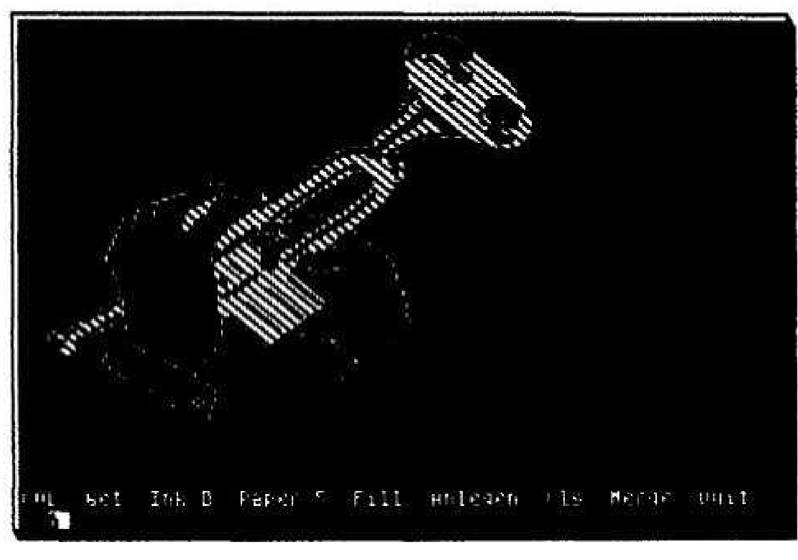
Serie ein Thema sein. Als nächstes gehen wir in den "Grafik-Modus" und wählen (Taste A > U) unser bevorzugtes Muster (Bild 3). Nun Taste "F" (Fill) drücken, der Bildschirm füllt sich mit dem zuvor ausgesuchten Pattern - Muster. INV. VIDEO drücken und den Screen anlegen (Taste "C") bzw. saven. Mit der Funktion "Quit" könnt Ihr nun aus dem Headliner aussteigen. Das Programm Headliner! wird nun vorläufig nicht mehr gebraucht. Col! in den Speicher von WM laden und mit G(et) und Enter aktivieren. Mit der G(et)-Funktion wird nun das erstellte Headliner - Muster aufgerufen. Jetzt mit Taste "M" die Merge-Funktion aktivieren und den Namen des Grafikfiles (Bild 4) eingeben. Gleich im Anschluß daran wird der Name des Headliner-Files eingegeben und Enter. Col! übernimmt nun die Arbeit, Bild 5 (unten) zeigt das Ergebnis dieser Aktion. Ihr könnt nun den "neuen" Screen anlegen bzw. absaven. Mit der Ink- bzw. Paper-Funktion kann nun noch hin und her getestet werden. ***** ENDE *****

Fazit: Das Programm Col!



ist für Wordmaster und seine Fans eine echte Bereicherung. Im nächsten Teil geht es um die Doppel- und Mehrfachfonts **"EXOUT 2"** sowie **"CIRCUS 3"**, aber bis dahin wünsche ich Euch noch viel Spaß mit DTP LG Teil 16.

Oldenburg, den 04. 02. 93



Von einem der auszog, fremdzugehen...

1983 fing es an - eigentlich ganz unmerklich und scheinbar harmlos - auf dem Gabentisch stand ein kleiner, schwarzer, billiger Kasten, das 'enfant terrible', der Komputhär, das Modell 81 der Firma Sinclair. Wäre bei dem Beschenkt/Betroffenen eine andere Meinung erkennbar gewesen, hätte eine Barbie Puppe oder ein Schießgewehr den gleichen Effekt gehabt: 'Verhaltensstörung'. Denn dazu entwickelte sich der 'Spaß': nichts genügte mehr den Ansprüchen... Ob Speicher, Drucker, Grafik, alles wurde regelmäßig den Neuerscheinungen angepaßt. Gegessen wurde im Stehen, geschlafen tagsüber, kommuniziert im Fachjargon. 1985 kam (für mich) die Steigerung schlechthin: ein SPECTRUM, und auch hier wurde mehr Freizeit, Geld und Philosophie in den kleinen, normlosen Kasten gesteckt, als irgendein anderes Sparschwein hätte fressen können. Nicht nur, daß dieses 'Ding' Zuneigung, Wärme, Frischluft verlangte - Attribute die man sonst nur Zimmerpflanzen oder Beagel zuordnet - Nein! Es wurde zu einem festen Bestandteil der Haushaltskasse!

Die Normlosigkeit, die man sonst Comodore-/Atari-Freunden als 'Vorteil' zu erklären versuchte, sollte jedoch das Verhängnis werden.

Und es begab sich, an jenem dritten Vollmond, ein jeder der den Göttern (des Zufalls) haderte, durch fremdes Land (der Elektronik) zum Großen (Radio-/Fernseh-Reparateur) und frug, was ihn bedrängte (Waaas, schon wieder die ULA kaputt...).

Denn bei diesem 'Nebenprodukt' des Zuse-/Cray-Gedankens waren die Preise für normgerechte Erweiterungen so horrend, daß sich in User-Kreisen regelrechte Löt-Orgien entwickelten.

Eine Norm gab es jetzt: die von Peter, oder die von Klaus oder die von Gabi... - doch wollte sich so noch keine Dreiecksbeziehung hervortrauen.

Und so blieb wieder alles an Amor hängen... und er hängte... 'auf'. Zuerst 'Sir Clive S.', danach 'S. Research', und in einem Anfall von spätkapitalistischem Blutrausch die Zulieferbetriebe, die Zwischenhändler, die 'Propagandapresse' und im Jahr 331 nach Pascal endlich die 'Enkel und Erben', welche den vielbelächelten Spectrum (/SAM) zum besten 8-Bit Rechner, der je eine Insel verließ, geklont hatten.

Jetzt, wo die Konkurrenz von der vierten und fünften Generation träumte, aber die 'Anthropologen' unter den Sinclair-Freunden ihr 'Erstgeborenes' nicht verleugnen wollten, kristallisierten sich die ersten Normen: Kempston hatte es geschafft, Centronics war die Lösung, das Plus D schien den Lauf gewonnen zu haben... doch zu spät für mich - den Autor.

Nachdem die Regelmäßigkeit Murphyscher Gesetze wieder mal erfolgreich meinen letzten Speccy in die ewigen (Löt-) Jagdgründe geschickt hatte und auch meine letzten Goldreserven erschöpft waren, viel das Augenmerk auf das hilfreiche Wort 'Systemwechsel'. Rechtfertigungen wurden schnell gefunden: zu alt, (immer noch) zu unkompatibel, zu langsam, zu EINFACH und statt Speccy Nr. 3 in den Reparatur-Kreislauf einzugliedern, wurde er als Mahnung an nachfolgende Generationen, auf die Museums-Seite verbannt.

(Vermeintlicher) Ersatz sollte im Amiga, der schon länger als 'Dattel-Kiste' im 'Kinderzimmer' stand, gefunden werden. Welch sonnige Aussichten: Laufwerk, Drucker-IF, Joystick-IF, Speicher-Erweiterung nicht nur fabrikgefertigt und eingebaut, sondern 'im Preis enthalten'.

Doch die Euphorie sollte mit gleicher Geschwindigkeit abnehmen, wie man die Highscores der beigelegten Spiele brach. Viren-verseuchte, raubkopierte Spiele sind bei Gebrauchtkauf obligatorisches Blendwerk, so wie ein unbeschreiblich unzureichendes Handbuch und viele 'Cousins' (bzw. 'Cousinen', da die Amiga Szene ihren Favoriten 'Freundin' nennt), die aber außer dem Namen keine Verwandschaft erkennen ließen. Konnte man in Speccy-Kreisen noch +2/3 Software (/128K) auf die Gummiversionen abgleichen (und umgekehrt), wurde es jetzt, als 'Judas' ein Wettlauf mit der Zeit und unwissenden Verkäuferinnen, passende Software für die individuellen Amiga-Versionen zu finden.

Die Meldungen: Uhr nicht aktiviert, Speichererweiterung nicht gefunden, Monitor falsch angeschlossen (**kein** Scherz), öffneten Abgründe des Erstaunenes - und (bezeichnenderweise) nicht nur bei mir 'Frischling', sondern auch in der 'Szene', denn diese Experten und Comodore-Clubmitglieder konnten nichts anderes als Disk rein, Joystick raus und ... Brrrammmmmbooo.

Man habe Nachsicht mit dieser Verallgemeinerung, denn unbestreitbar gibt es auch in der Amiga-Szene Kenner und Könner, jedoch blieben diese mir fremd...

Das 'Japanische Prinzip' (Knöpschle drücke bis was passielt), das der Speccy oft dankbar annahm, erwieß sich beim Amiga als verhängnisvoll, denn die Viren vermehrten sich proportional zu den eingesetzten Virenkillern, Drucker ließen sich von den Gezeiten verarsch.... teure HD-Disketten wurden als 'Müll' ausgespuckt, die (geliehene) Festplatte war ein Loch ohne Boden, aus dem nie wieder etwas das Tageslicht erblickte, bis ein einfacher Wackelkontakt (!) den Besuch einer Fachwerkstatt nötigte, welche aber auch 'gerade keinen aktuellen Schaltplan' hatte.

Mißerfolg setzt der Geduld Grenzen, denn das Wissen über BASIC, Formate, Technik, das nach jahrelangen, intensiven Studien der Speccy-Seele mittlerweile acht Aktenordner füllte, erwies sich

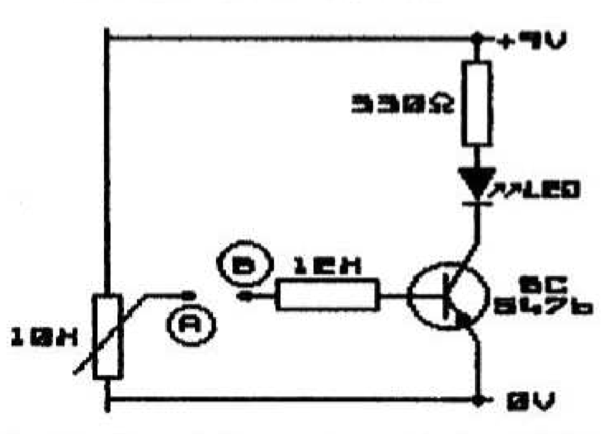
nunmehr als unbrauchbar, ja gar Belastung. Kein Problem ließ sich ohne Kauf eines (eigens über dieses Problem geschriebenen) Buches lösen; keine Fachfrage ohne seitenlange Briefe beantworten; kein Programm ohne Anleitung, Extra-Anleitung, Anhang zur Extra-Anleitung und Lösung, nutzen.
Schließlich sollte es soweit kommen, daß das vorsichtige Benutzen der Tastatur (die auch nicht immer versprach, was draufstand), das Zerstörungswerk im Inneren vollendete, und die einstmals preiswerte Alternative zum reparaturanfälligen Spectrum eine Kostenexplosion in der Größenordnung des US-Haushaltsdefizits erreicht hatte.
Nun, eine Generation nach obigen Ereignissen, ist der sehnsüchtige Blick, der immer häufiger auf einen handlichen, robusten, mit dem Symbol des Regenbogens gekennzeichneten Kasten fiel, voller irreparabler Enttäuschung auf die Maschine gesenkt, die in this very moment ihre letzte Aufgabe - unzureichend und nervtötend - erfüllt: ihren eigenen Nachruf.
Der Verursacher (ZX-81) läuft mittlerweile im Hause meines Cousins heiß - eine Symbiose voller Harmonie und gegenseitiger Achtung. Ein funktionsfähiger Spectrum wird demnächst reinkarniert (Gruß und Dank an Horst D. und Torsten L.) und die Grundlage erfolgreichen und konstruktiven Arbeitens bilden. Und der einstige Stolz des Arbeitszimmers - ein Comodore Amiga 1000 - wird (gemeinerweise) an den nächsten 'Unwissenden' verhökert...
Da in solchen 'Geständnissen' immer eine Moral verlangt wird, soll sie auch hier nicht ausbleiben: Oh Freunde, die ihr (System-) wechseln wollt, überlegt vorher genau, was euch am Spectrum fehlt, das man für viel Geld bei einem 486er oder ST hätte, und ob es wirklich von NUTZEN ist. Mein (subjektiver) Eindruck der 'Dosen' zeigt den größten Vorteil des Spectrum: er ist EINFACH, und außer für **professionelle** Anwendung ausreichend. Welcher Privatmann/Frau hat schon so viele Freunde, daß Masterfile nicht ausreichte, wer so viele Schweizer Nummernkonti, daß Omnicalc nicht fehlerlos arbeitete, wer so impressionistischen Anspruch, daß DTP nicht alle Rekorde schlüge, und schließlich wer so wenig Zeit, daß er Sim City, Prince of Persia oder Panzadrome nicht auch von Microdrive oder Disk laden könnte?
Wer Ambitionen hat, eine völlig neue Sprache, andere Grund(-ge-)sätze und Umgangsformen zu lernen, und meint, er überschätzt seine autodidaktischen Fähigkeiten nicht, der/die möge sich einen 'Zweit'-/'Groß'-Rechner zulegen. Für mich ist der Bedarf an 'Erfahrung' gesättigt, und solange es noch Ersatzteile und kreative User gibt und kein Informatikstudium in Sicht ist, mache ich mich erst einmal dran, die Z80 CPU zu verstehen.
Ein großer Dank gebührt hier Wolfgang und Monika, ohne deren Arbeitswut und Einsatz für den SPC ein Großteil der Szene 'versackt' wäre.
Möge in diesem Metier immer Platz für Individualisten und 'Melancholiker' sein, damit der Spectrum das bleibt, was er ist: ein...
(Hier endet der Artikel des Autors. Nun, das Ende wollte ich nicht so offen lassen, deshalb hier meine Ergänzung: ...malig! W.H.)

**Holger Dittmann, Oster Toft 12
W-2396 Sterup, Tel. 04637/1742**

Ear-Indikator

Schaltungen für 5 DM, die das Leben nicht einfacher, aber lustiger machen

Wie aus dem Januar-Info ersichtlich, gibt es User (16) die nur Kassetten zum Abspeichern nutzen. Wie einfach wäre es (nicht nur für Euch), den Pegel des Ear-Signales auch optisch einschätzen zu können.
Also Lötkolben geschnappt, Konto geplündert und folgende Schaltung ein-/aufgebaut:



Die Punkte A und B werden mit der EAR-Buchse auf der Speccy-Platine (Lötseite: der obere und untere äußerste rechte der Buchsen-Lötpunkte) oder direkt im Kassettenrecorder ver'bunden' (/-lötet).
9V und 0V sind zahlreich genug vorhanden.
Das Poti kann ein Trimmer sein und nach PI • Auge eingestellt werden. Abgleich: Programm-Kassette einlegen, längeres Programm LOADen und den Trimmer abgleichen, daß bei Ton-Pausen (z.B. kurz vor und nach dem Header) LED nicht und bei Laden ('Ladestreifen' auf dem Bildschirm) LED hell leuchtet. Die Lautstärke des Rekorder-Ausgang Signals sollte der von Kauf-Programm-Kassetten entsprechen.
Bauteile sind im Fernsehladen an der Ecke (für 4.99 DM) oder in Schwiegermutters CD-Spieler (für umsonst) erhältlich.
Für Euren Aufbau wird naturalement keine Funktionsgarantie gegeben, falls dennoch Feedbacks kommen... Frage kostet nichts...
Und nächste Woche basteln wir aus Brüderchens AMIGA-Maus einen duften Hamsterkäfig!

**Holger Dittmann, Oster Toft 12
W-2396 Sterup, Tel. 04637/1742**

DTP-Werkzeug zum Hobby!

Hallo Schach- und DTP-Freunde!

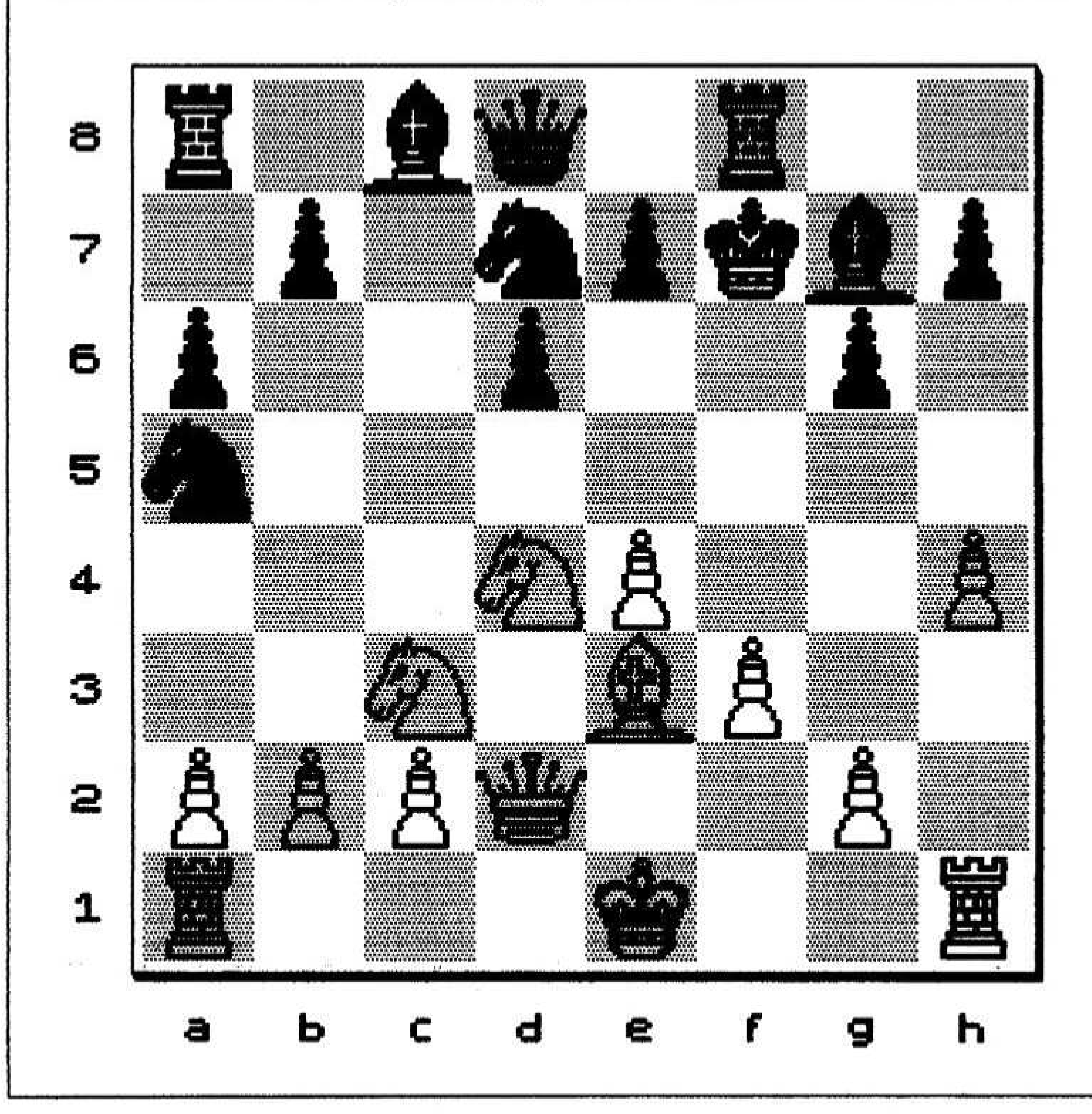
Es gibt eine Menge guter Schach-Computer und -Programme. Doch kaum eines (einer) erlaubt es, Problemstellungen zu dokumentieren oder gar Züge auf dem Papier nachzuvollziehen. Diese Lücke soll das vorliegende File-Paket schließen.

Verfahren 1

Wir verwenden den Zeichensatz "Chess" mit dem headliner! (oder noch bequemer mit font! bzw. font2!) bei eingeschaltetem Gitter. Einem Feld des Brettes entsprechen 3 mal 3 Printpositionen. Der Cursor soll oben und links mit einer Feldgrenze bündig sein. Ich markiere sie mit einem ganz normalen Fineliner in rot. Die Farbe geht mit normalem Wasser leicht ab. Schwarz hat die Groß-, Weiß die kleinen Anfangsbuchstaben von

Bauer	Springer	Dame
Turm	Läufer	König

Wie mit einer Schreibmaschine setzen wir die Figuren. Das Brett denken wir uns in eine obere und untere Hälfte zu je vier Feldreihen zerlegt. Das ergibt 2 Graphik-Files, die im Typeliner! über dem Brett angeordnet werden. Randbeschriftungen sind mit #18 und #ah ebenfalls vorhanden. Das Verfahren 1 ist



DTP-Werkzeug zum Hobby!

schnell und für ein volles Brett z.B. für Eröffnungen geeignet. Es gibt keine Einschränkungen der Figurenzahl. Oh wie hilfreich wäre oft ein neunter Bauer!

Verfahren 2

Das Verfahren bietet sich bei Problemlösungen mit wenigen Figuren und beim Nachvollziehen von Zügen geradezu an. Mit dem normalen Typeliner! sind 11, mit dem auf 23 Graphikplätze erweiterten 22 Figuren (mit Rand-Beschriftung jeweils 2 weniger) realisierbar. Die Figuren werden einfach in die Graphikliste eingetragen und vorteilhafter Weise im 4,2 Format mit q, a, o, p auf das gewünschte Feld geschoben bzw. für die Zugdarstellung verschoben. Der Schattierer "sh" wird nur bei "brett" eingeschaltet.

Bei beiden Verfahren können selbstvertändlich erläuternde und begleitende Texte in jeder Fnt3-Schrift mitverarbeitet werden.

Weltmeister und Hohe Priester brauchen das alles nicht. Wer aber noch im Vorhof des Tempels auf die Weihe wartet, wird mit dem Paket sicher eine Freude haben. Das DTP als Werkzeug zum Hobby!!!

Viel Spaß und mit der Zeit einen dicken Ordner voller Problemlösungen wünscht Euch

Walter Sperl





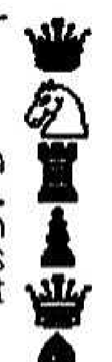


Bild 1, links:

Falle!
Schwarz stellt seinen Springer auf a5 ins Abseits. Im Fußball gäbe das einen Freistoß, im Schach wird es zum Eigentor! Die Frage ist nur: Wie und warum?

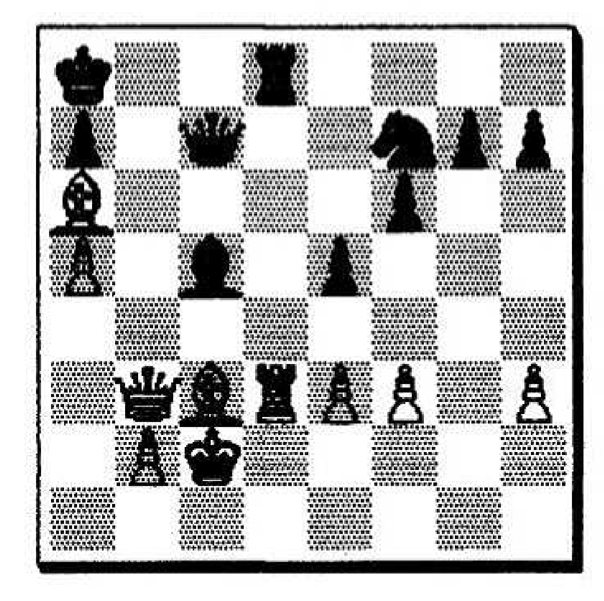


Bild 2:

Unsanft!

Die schwarzen Figuren sind nur sehr lose miteinander verbunden. Das ermöglicht Weiß eine Kombination mit entscheidendem Materialgewinn.

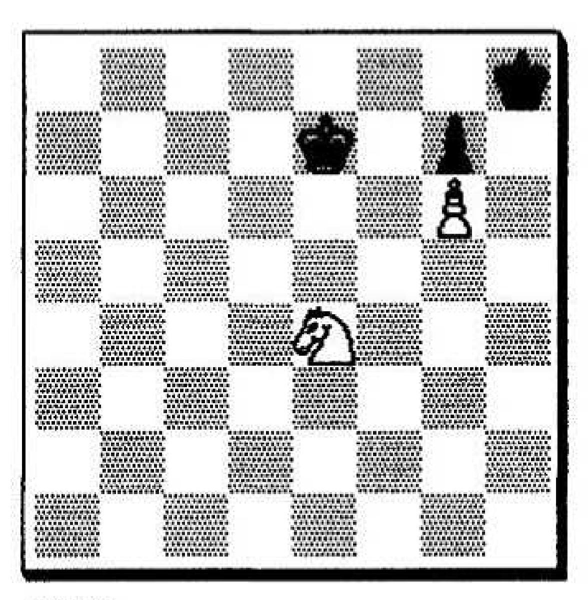


Bild 3:
Igel
Schwarz hat sich ohne Zweifel eine behagliche Behausung eingerichtet, die ein Remis zu garantieren scheint. Doch mit der richtigen Idee gelingt es Weiß, diese schwere Nuß zu knacken und die Festung zu erstürmen.

Hubert Kracher
Kirchdorfer Str. 5
8201 Großholzhausen

DOUBLE 'H' SOFTWARE

Harald Leck
Heidenauer Str.5
8201 Raubling

Hallo liebe Spectrum-Adventurefreunde!!

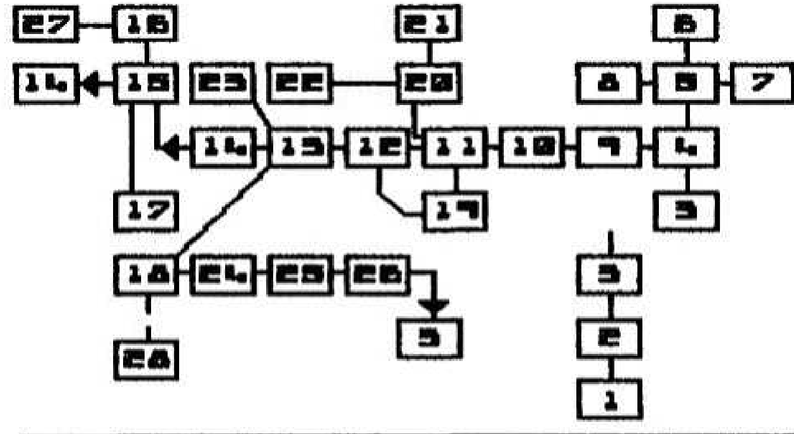
Heute wollen wir uns einem Adventure aus dem Hause LEVEL 9 widmen, das allerdings schon 1984 auf den Markt kam, und bis heute ein Klassiker unter den Spectrum-Programmen ist, nämlich **'LORDS OF TIME'**. Da sich der Verlauf dieses Adventures bekanntlich über 9 Zeitzonen hinzieht und wir andererseits auch nicht das ganze Info für uns beschlagnahmen wollen, haben wir es in neun verschiedene Teile verpackt, die wir ab heute und in den kommenden Infos veröffentlichen wollen. Dreh- und Angelpunkt des Adventures ist eine riesige Uhr, die eine Zeitmaschine darstellt und die Reisen in die 9 verschiedenen Zeitzonen ermöglicht. Ziel des Spieles ist es, die neuen Timelords von ihrem Plan abzubringen, die Welt zu zerstören und die richtigen Gegenstände für ein Geheimrezept in den eisernen Kessel zu werfen, das den Zauber der Timelords eliminiert. Nach dem Laden des Programms befinden wir uns im Startlevel und treffen dort folgende Räumlichkeiten an:

01) IN YOUR OWN LIVING ROOM/HOURGLASS, PICTURE
02) LONG COLD LOOKING ROOM/MATCHBOX, CANDLE
03) INSIDE A GIGANTIC CLOCK/COGS NUMBERED 1 TO 9

Nun gehen wir wie folgt vor: Look, examine picture (Father Time erläutert uns seinen Auftrag), take hourglass, N, take candle, take matches, examine clock, wind clock, in (wir befinden uns nun in der Zeitmaschine), turn cogl (damit gelangen wir in Zeitzone 1), swing pendulum, N

Jetzt geht es weiter in Zeitzone 1 - Der Gegenwart

04) AT THE END OF A GRAVEL DRIVE
05) AT A CROSSING OF COUNTRY ROADS
06) AT ROADWORKS/GRUBBY PICK, TWO SHORT PLANKS
07) ON A LONG ROAD
08) ON A LONG, STRAIGHT ROAD



09) ON A WINDING GRAVEL DRIVE
10) OUTSIDE A DELIGHTFUL COUNTRY COTTAGE
11) IN A BRIGHT HALLWAY/MASAI SPEAR
12) IN THE LIVING ROOM/INLAID LOOKING-GLASS, METRONOME
13) ON A PATIO
14) END OF THE GARDEN
15) BESIDE A FENCE
16) FURTHER UPSTREAM
17) BESIDE A POLLUTED STREAM/WEEPING WILLOW
18) OUTSIDE A GARDEN SHED/BUNCH OF KEYS
19) IN A LOVELY OLD FASHIONED KITCHEN/ WALL CUPBOARD, TIN OF CATFOOD
20) LANDING AT TOP OF STAIRS
21) IN A CRAMPED STORE-ROOM/COIL OF ROPE, BATTERED RUCKSACK, PILE OF RUBBISH, TIN OPENER
22) IN A PLUSHLY CARPETED MASTER BEDROOM/JEWELLERY CASE
23) IN A FLOWER GARDEN/VALERIAN
24) AT THE GARDEN GATE
25) ON A PAVED PATH/COMPOST HEAP, SILVER COIN, MUSHROOM RING
26) IN A CARPORT/RED PORSCHE, PETROL CAN
27) WEST OF THE STREAM/NARCISSUS, LODESTONE
28) IN A CLUTERED GARDEN SHED/AXE, SHOVEL

Nachdem wir die Uhr in nördlicher Richtung verlassen haben befinden wir uns in Location 4 (on a gravel drive). Es geht wie folgt weiter:
W, W, open door, W, U, N, take rucksack, wear rucksack (dadurch können wir mehr tragen), take rope, examine rubbish, take tin opener, S, W, take jewellery case, E, D, take spear, open door, E, E, E, N, N, take pick, take planks, S, S, W, W, open door, W, S, open cupboard, take catfood, W, take looking glass, take metronome, open door, W, NW, take valerian, SE, W, U, S, wave valerian (die Trauerweide erklärt warum sie sterben möchte - sie muß gefällt werden, um an einen versteckten Schatz zu gelangen), N, N, tie planks (dadurch hat man eine Brücke über den Strom), drop planks, W, examine narcissus, give looking glass (dafür bekommt man einen magnetischen Stein), across, S, U, E, SW, wave lodestone, unlock door, in, take axe, take shovel, open door, out, NE, W, U, S, chop willow, take teardrop, drop axe, N, U, E, SW, E, E, examine compost (wir finden eine Silbermünze, die wir aber jetzt noch nicht mitnehmen können - wird später benötigt, um die Zahnfee zu rufen), E, examine Porsche, take petrol, D
Wir sind nun wieder in der Zeitmaschine und legen folgende Gegenstände ab:

drop lodestone, drop jewellery case, drop teardrop, drop hourglass, drop metronome, drop valerian. Auf den Befehl score sollten wir jetzt 150 out of 1000 erhalten. Jetzt bereiten wir uns auf die Zeitzone 2 vor. Turn cog 2, swing pendulum, N...
Soviel für heute. Die Fortsetzung folgt im nächsten Info. Bis dann viel Erfolg beim Nachspielen!

Spieletips zu Garfield



Zuerst einmal einige für dieses Spiel wichtige Superpokes:

33595,0; 45401,0; 45402,0; 36666,0; 36667,0; 39769,0; 39770,0.

Ein paar Tips dazu: UP + FIRE = durch die Türen gehen (nach hinten). Auch beim Fernseher! DOWN = Teile aufnehmen / ablegen. DOWN + FIRE = Essen (wenn Garfield was hat !). Aber nicht notwendig bei den Superpoke's.
FIRE = Odie und Nermal in den Hintern treten, damit diese gemopste Teile wieder rausrücken. Nermal hat die Maus (im Bild unteres Feld).
Um diese zu bekommen, runter in den Keller (leeren Raum), an linken ! Bildrand stellen, mehrmals !!! Nermal treten. Solange, bis Nermal die Maus rausrückt.
Vorsicht vor der Ratte im 1. Keller. Diese schleppt alles unwiederbringlich weg. Die Ratte wird mit Spinat unschädlich gemacht. Diesen erhält man mit der Maus von Nermal. Zum HEATH FOOD Laden gehen und die Maus dort ablegen. Mit dem Spinat zur Ratte und der Ratte zu fressen geben. In der Kiste bei der Ratte liegt ein Knochen und ein Schlüssel. Kiste aufmachen = davorstellen und treten.
Lampe auf dem TV braucht man im Keller, da viele Räume dunkel. Lampe nicht ! abstellen und in einen anderen Raum gehen ! Odie zum Transport von Dingen benutzen.
In einem der Keller steht eine 2. Kiste mit einem Fisch. Diesen essen. Gräte bleibt übrig. Damit den Kühlschrank öffnen.
Mit der Schaufel (SPAT) zum Hardwareladen. Schaufel fressen! Geld fällt runter. Damit zum Heath Food. Ablegen. Gibt dafür Vogelfutter.
Odie den Schlüssel geben. Zum Park. Vogelfutter ablegen. Vogel anspringen. Odie den Schlüssel abnehmen. In den Raum und weiter nach rechts. Das Spiel ist hier zu Ende obwohl erst 87% der Aufgaben gelöst sind.

Noch einige Tips:
Sehr verwirrend sind die Wege, welche Garfield gehen muß. Er kann nur die Öffnungen im Zaun benutzen. Dabei ist die Öffnung im neuen Bild nicht unbedingt diejenige, durch welcher er gekommen ist !
In einem Bild muß er z.B. nach links raus, wieder nach rechts, und er ist in einem anderen Bild. Bis man das Labyrinth durchschaut hat, vergeht schon einige Zeit.

Übergeben von Teilen an Odie :
Odie in den Hintern treten, damit er nichts dabei hat. In ein leeres Bild gehen und das entsprechende Teil im linken oder rechten Drittel des Bildes ablegen. Wenn Odie angehüpft kommt und in der richtigen Entfernung zum Teil steht, übernimmt er dieses. Dauert manchmal etwas.
Ungeklärt bis jetzt sind die Teile:
Warme Decke, Leere Schachtel, Hundenapf, Aschenbecher, Eimer, Zeitung.
Auch liegt an der Haustür von Garfields Haus ein zerissenes Ding, welches wohl nicht dahingehöhrt. Läßt sich aber nicht aufheben.

Paul Webranitz, Borgasse 14
W-5561 Kinheim, Tel. 06532/2607

Multiface-Pokes, Teil 5

Spiel	Poke(s)	Effekt
Hollywood Poker	36081,n	n-255 Leben
Hollywood Poker	36101,10	Mädchen
	+ 36679,10	started
	+ 36700,10	ohne Geld
Hopper Chopper	28961,0	Leben
Hopping Mad	41968,0	Leben
Horace goes sky.	29270,0	kein Verkehr
Howard the Duck	57213,0	Leben
Hunch Back	26888,0	Leben
Hysteria	44588,201	Unsterblich
I, Ball	49483,0	Zeit
I, Ball	49168,0	Leben
I, Ball 2	43384,n	n-255 Leben
I, Ball 2	49483,0	Zeit
Ikari Warriors	40272,0	Unsterblich
Impact	54500,36	Leben
Impossaball	41185,0	Leben
Impossaball	37706,0	Zeit
Inspector Gadget	54993,0	Leben
Intensity	49629,0	Leben
	+ 49714,0	(")
Jack/Beanstalk	56110,0	Leben
Jack the Nipper	44278,58	Unverwundbar
	+ 44285,58	(")
Jack t.Nipper 2	43251,0	Leben
Jailbreak	50651,0	Leben
Jason's Gem	48205,n	n-255 Leben
Jet Bike Simul.	27156,201	Leben

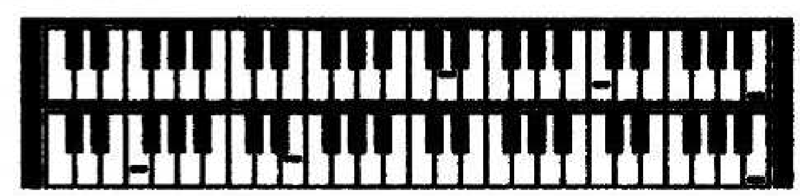
(ohne Gewähr, wird fortgesetzt)

A bit of Demos...

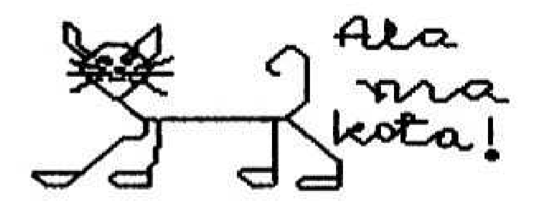
Eine kleine Histologu

In letzter Zeit kamen einige User zum SPC, die seit Jahren nichts am und mit dem Speccy gemacht hatten, aber - aus welchen Gründen auch immer - den Speccy wieder aus dem Schrank geholt, bzw. sich einen ganz neuen (oder gebrauchten) erworben haben. Meist haben sie sich nach Lesen des CF bei uns telefonisch gemeldet. Und sehr oft fragte man uns: 'Ich hab da was von Demos gelesen. Was is'n das eigentlich auf dem Speccy?'. Nun erkläre das mal am Telefon. Deshalb hier ein kleiner Artikel zum Thema: 'Was ist ein Demo?'.
Grundsätzlich sind Demos Programme, die von meist technisch versierten Programmieren aus Spaß an der Freude gemacht wurden, um zu zeigen, was der Spectrum wirklich drauf hat.
Sinnvoll ist, einen Spectrum mit eingebautem Soundchip oder einen 128er zu benutzen. In fast allen Demos ist Musik aus 128er Spielen oder vom Soundtracker. Es gibt aber auch einige wenige Demos mit Digitalsound, 48er Sound oder garkeinem. Schauen wir uns mal einige Demos an.

Eel Demo von Bzuk
Das Eel-Demo von Bzuk war eigentlich das erste Demo, das wir gesehen oder besser gehört haben. Es wurde geschrieben, um die Qualität der Soundtracker Musik zu zeigen. Gleichzeitig wurden nette Effekte wie eine 'Gummi'-Schrift oder ein Sound-Analyzer eingesetzt. Die gleichzeitige Angabe der bis zu 6 'gedrückten' Tasten eines Keyboards rundet das Bid eines sehr guten und immer wieder gerne eingeladenen Demos ab.



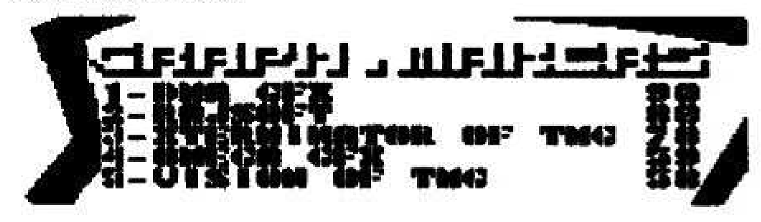
Follin 2 von Kaz & Zuitek
In diesem Demo kann man verschiedene 128er Musikstücke auf Tastendruck abrufen. Während man die Musik genießt, werden auf dem Bildschirm lauter Strichzeichnungen erzeugt. Hier stellen sich die Programmierer auch selber vor. Das ganze Demo wirkt dadurch sehr lustig, einen Ausschnitt davon seht ihr hier.

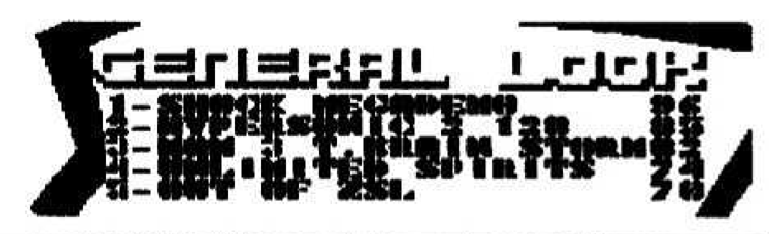


7th Demo von Prisoner
In diesem Demo passiert auf dem Bildschirm eigentlich garnichts. Nach einem Intro sieht man einen hübschen Screen, der die ganze Zeit über bestehen bleibt (s.u.). Das eigentliche, was dieses Demo auszeichnet, ist der digitalisierte Sound, der uns bisher von allen Digisounds am besten gefällt (auch wenn einige vielleicht anderer Meinung sind). Als wir das einem Bekannten vorspielten, der Computer unbelastet ist, staunte er: 'Was? Kann man sowas mit einem Computer machen?'. Man kann! Was man bei diesem Demo allerdings nicht darf, ist mit BREAK einen Abbruch erzwingen. Dann erscheint nämlich eine höchst sonderbare Meldung am oberen Bildschirmrand.



Judgement Day 2 von Muad'Dib & Drozol
In den letzten drei Jahren hat sich eine sehr große und internationale Demoszene entwickelt. So gibt es Demos aus England, Argentinien, Griechenland, Polen, Niederlande usw., natürlich auch aus Deutschland, wo sich die Demoszene immer größerer Beliebtheit erfreut. Da bleibt es eigentlich nicht aus, das Demos wie 'Judgement Day' entstehen, welches die, aus Sicht der Autoren besten Demos, Programmierer, Soundmaker, aber auch die 'faulsten' Programmierer oder gar den 'Lamer des Jahres' nennt.
Das Demo sei hier genannt, weil für 1992 in zwei Kategorien auch Mitglieder der Mad Guys (Xterminator und Vision) genannt wurden (s.u.). Congratulation!

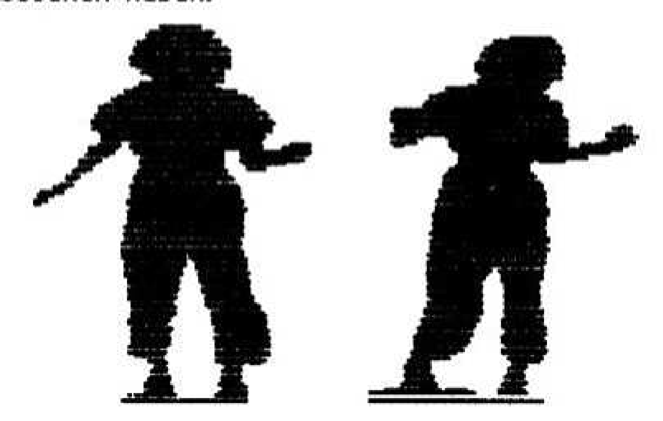




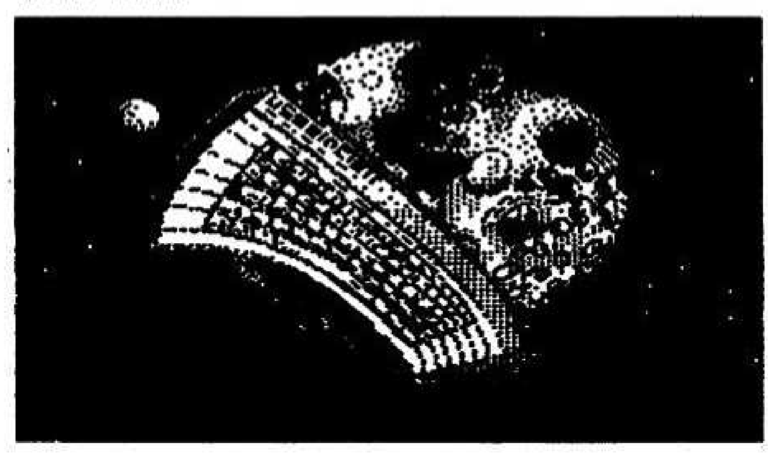
Unlimited Spirits von Vision of TMG
Unter den im 'Jugdement Day 2' genannten besten Demos gehört auch 'Unlimited Spirits' von Vision (bekannt auch u.a. vom 'No Nazi' Demo). Unlimited Spirits ist ein Demo mit 3 Parts, allesamt technisch brilliant. Etwas schwierig ist es, dem 'Tekno' (mit dem fehlenden 'k') Part zu folgen. Leider ist es uns nicht gelungen, hiervon einen Screenausdruck zu machen, warum, ja das werdet ihr verstehen, wenn ihr euch diesen Part einmal angesehen habt. Einer der Gründe, warum Vision auch in die Gruppe der besten Graphic Makers gekommen ist, seht ihr am folgenden abgebildeten Ladescreen.

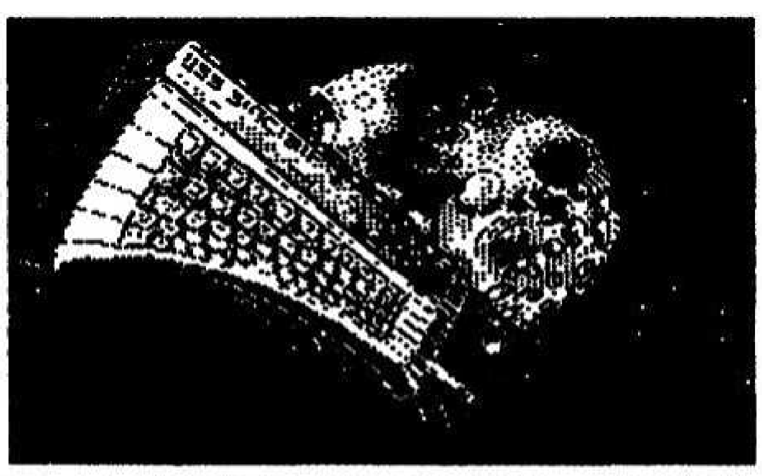


The Lyra 2 von ESI
'The Lyra 2' gehört zu der Sorte der Megademos. Das sind Demos, welche in mehrere Teile gegliedert sind und diese von Band oder (besser) von Diskette nachladen. Eines der besten (wie immer aus unserer Sicht) ist das hier erwähnte Lyra 2 Demo von ESI, einer der bekanntesten Gruppen von Demoprogrammierern, die mittlerweile auch (oder nur noch?) auf dem SAM tätig sind.
Man muß es gesehen haben, weil eine wörtliche Beschreibung nur unvollkommen die Abläufe wiedergeben kann. Einige Teile möchte ich dennoch nennen.
Part 1: Hier wird man mit der Melodie von 'Star Wars' begrüßt. Dazu läuft ein Scroller wie in einem Filmabspann. Toll gemacht.
Part 2: Das erste was auffällt, ist der Riesenscroller. Wenn man genau hinschaut, sieht man unter ihm einen zweiten Screen. Dazu läuft wieder eine gute Musik, die durch drei VU-Meter angezeigt wird.
Part 3: Um eine im Wasser schwimmende Flasche dreht sich ein Text, ein ganz toller Effekt. Ab und zu springt ein Fisch hoch oder es erscheint das Periskop eines U-Bootes.
Part 4: Zuerst glaubt man, es käme nichts besonderes vor. Ein Scroller mit teilweise 'hüpfenden' Buchstaben, sonst nichts. Geduld - nach kurzem Warten erscheint ein Mädchen, welches auf die ablaufende Musik tanzt. Das ganze sieht nicht nur sehr gut aus, sondern ist auch sehr fließend gehalten. Wie gesagt, man muß es gesehen haben.



Sir Clive Nightmare von den Killer Klowns
Zum Abschluß möchten wir noch eines unserer Lieblingsdemos vorstellen. Wie der Titel schon sagt, handelt es sich um Sir Clives Alptraum und hat demzufolge (und logischerweise) auch mit einem C64 zu tun. Gottlob kommt aus dem All die Rettung in Form unseres geliebten Spectrum. Zwei Screenausdrucke davon seht ihr hier unten.
Dieses Demo hat kaum Musik (ein 48er Sound), es lebt von einer Story, die mit hervorragender Grafik dargestellt wird. Dieses Demo stammt übrigens aus Dänemark.
Vielleicht möchtet ihr ja auch mal eure Lieblingsdemos vorstellen? Also ran an Papier und Bleistift (ähem: Speccy und DTP). Euer WoMo-Team





Defekte Sectoren beim Disciple (Plus D) retten

Heute sei mal ein Nachteil des Disciple IF beschrieben. Die DIF formatiert in zwei Durchgängen. Im ersten werden die Sectoren und die Lücken dazwischen angelegt, im zweiten werden die Sectoren probegelesen. Wird im zweiten Durchgang ein fehlerhafter Sector gefunden, steigt die DIF mit einer Fehlermeldung aus und das Formatieren wird abgebrochen.
Leider ist die DIF nicht schlau genug, sich den oder die defekten Sektoren zu merken und im Katalog als belegt zu merken, so wie das beim PC oder anderen Systemen zum Standard gehört. Nun habe ich im Gegensatz zu anderen Usern bei meinem Riesenhaufen Disketten bis jetzt erst eine 1 Scheibe mit einem mechanischen Fehler gehabt. Ansonsten nur ab und zu bei häufig benutzten Disc's einen Lesefehler, welcher sich mittels überschreiben mit dem SAVE @ wieder reparieren ließ. Andere User scheinen da mehr Ärger zu haben.
Deshalb hier ein Programm, mit dem man eine Scheibe testen kann und gefundene defekte Sectoren in einem Katalogeintrag Nummer 80 als belegt gemeldet werden. Der Test zerstört **keine** Daten. Es darf lediglich kein Eintrag Nummer 80 vorhanden sein. Dieser würde überschrieben. Klaro, daß man dieses File auch nicht löschen darf! Ein ERASE d*"*" sollte man tunlichst unterlassen.
Das Programm bietet die Möglichkeit, einen defekten Sector 'zu Fuß' einzugeben, oder aber die Scheibe komplett zu testen. Letzteres dauert aber eine Weile. Ich habe bewußt darauf verzichtet, mittels MC das Programm schneller zu machen, damit es auch für das Plus D anwendbar ist. Was ich nicht ausprobieren konnte, ist, ob die Plus D ebenfalls mittels der Systemvariablen 23728 einen ON ERROR GO TO realisiert! Das wird nämlich beim kompletten Test benötigt, um nicht mit einer Fehlermeldung aus dem Programm beim Probeladen auszusteigen.
Die Funktion des Programmes in Kürze:
Komplett Test = Die Scheibe wird ab Track 4 probegeladen (sollte im Katalog ein Sektor futsch sein, kann man die Scheibe sowieso nur wegschmeißen). Läßt sich ein Sector nicht laden, versucht das Programm es solange, bis die interne Wartezeit (hängt vom Laufwerk ab) abgelaufen ist. Ab 23296 werden diese Track/Sector Hausnummern abgelegt. Im 2. Teil des Programmes werden diese Hausnummern in die BITMAP Adresse und Wert umgerechnet und in einem Katalogfile eingetragen. Anschließend wird dieses File dann auf Track 3, Sector 10 gesavt. Damit dieses File nicht aus Versehen geladen wird und eventuell Unheil anrichtet, ist als Startsector 32/0 eingetragen. Da es keinen Sector 0 gibt, wird der Ladevorgang dann mit einer Störmeldung abgebrochen.
Bei der Handeingabe kann ein zuvor festgestellter Sector direkt eingegeben werden. Noch ein Hinweis: Ist bereits ein Test durchgeführt worden und es tritt ein weiterer Sectorerror auf, kann dieser **nicht** zusätzlich eingetragen werden. Es muß die komplette Eingabe aller defekten Sectoren vorgenommen werden, da ja eventuell von einem vorherigen dort eingetragenen Programm noch Daten in der BITMAP stehen können, wird die BITMAP zur Sicherheit jedesmal vorher gelöscht.

```
   2 GO TO 9000: REM Hauptmenue
   6 INPUT "Welches Laufwerk ? (1/2):";
     drive
   7 GO SUB 3000
   8 LET v=0
  10 INPUT "Track? ";t
  20 INPUT "Sector? ";s
  25 LET v=v+1
  30 IF t>128 THEN GO TO 100
  40 LET t=t-4: GO TO 120
 100 LET t=t-128
 110 LET t=t+76
 120 LET t=t*10
 130 LET t=t/8
 135 LET tt=t
 140 LET t=INT t
 145 LET tt=tt-t
 150 LET tt=tt*8
 155 LET sec=INT (tt+s)
 156 IF sec>8 THEN LET t=t+1
1000 RESTORE 1020
1005 FOR n=1 TO sec: READ x: NEXT n
1020 DATA 1,2,4,8,16,32,64,128,1,2,4,8,
     16,32,64,128
2000 PRINT "Byte ";t;TAB 12;"Wert ";x
2020 GO SUB 3010
2025 IF go=1 THEN RETURN
2030 PRINT "Weitere Eingaben (j/n)?"
2035 IF INKEY$="n" THEN GO TO 4000
2040 IF INKEY$="j" THEN GO TO 10
2050 GO TO 2035
2090 STOP
3000 PRINT "Die Scheibe mit den Sector
     errors einlegen u.ENTER": PAUSE 0
3004 LOAD @drive,3,10,40000
3007 RESTORE 3090: FOR n=40256 TO
     40270: READ a: POKE n,a: NEXT n
3008 FOR n=40271 TO 40470: POKE n,0:
     NEXT n
3009 RETURN
3010 LET g=PEEK (40271+t): IF g=x THEN
     LET g=0
3015 POKE 40271+t,x+g
3016 POKE 40268,v
3020 RETURN
3090 DATA 8,83,69,67,84,45,69,82,82,79,
     82,0,0,32,0
4000 SAVE @drive,3,10,40000
```

```
4005 PRINT "FERTIG. Press any key":
     PAUSE 0: CLS: GO TO 9008
5000 LET go=1: CLS: PRINT "DISCIPLE
     DISCTEST P.W. 1991"
5002 INPUT "Welches Laufwerk (1/2)? "
     ;drive
5005 GO SUB 3000
5006 LET map=23296
5010 FOR n=4 TO 79
5015 PRINT AT 3,10;"Track ";n
5020 FOR k=1 TO 10
5025 POKE 23728,255
5030 LOAD @drive,n,k,41000
5035 IF PEEK 23610<>255 THEN POKE
     23728,0: GO SUB 6000
5040 NEXT k: NEXT n
5050 FOR n=128 TO 207
5055 PRINT AT 3,10;"Track ";n
5056 FOR k=1 TO 10
5060 POKE 23728,255
5063 LOAD @drive,n,k,41000
5065 IF PEEK 23610<>255 THEN POKE
     23728,0: GO SUB 6000
5070 NEXT k: NEXT n
5075 POKE 23728,0
5076 IF PEEK 23296=0 THEN PRINT "Keine
     Error's gefunden."'"Press any
     key": PAUSE 0: GO TO 9000
5080 GO TO 7000
5100 PRINT "SECTORERROR IN:"
5110 FOR n=23296 TO 23400 STEP 2
5120 IF PEEK n=0 THEN RETURN
5130 PRINT "TRACK=";PEEK n;TAB 11;"SEC
     TOR=";PEEK (n+1): NEXT n: RETURN
6000 POKE map,n: POKE map+1,k: LET map=
     map+2
6005 PRINT "Sectorerror in ";n;":";k
6010 RETURN
7000 CLS: GO SUB 5100: LET v=0: LET
     map=23296
7001 PRINT "SECTORMAP BYTE:"
7010 LET t=PEEK map: LET s=PEEK (map+1)
7015 IF t=0 THEN GO TO 4000
7020 GO SUB 25
7040 LET map=map+2
7050 GO TO 7010
9000 CLEAR 39999
9002 BORDER 1: PRINT " DISCIPLE DISC
     TESTER + RETTER"
9005 PRINT "Dieses Programm testet eine
     Disc auf Sectorerror's ohne Daten
     zu zerstoeren. Defekte Sectoren
     werden in einem File Nummer 80
     als belegt gemeldet."
9006 PRINT "Diese File darf nicht
     ERASE'd werden!!!"
9008 FOR n=23296 TO 23350: POKE n,0:
     NEXT n
9010 PRINT: PRINT: PRINT " Press any
     key": PAUSE 0
9012 LET go=0: CLS
9014 PRINT " DISCIPLE DISCTESTER +
     RETTER"
9020 PRINT AT 5,6;"1) Automatischer
     Test"
9022 PRINT AT 7,6;"2) Handeingabe"
9030 IF INKEY$="1" THEN GO TO 5000
9035 IF INKEY$="2" THEN GO TO 6
9040 GO TO 9030
9999 SAVE d1"T/S<>Map2" LINE 1
```

Paul Webranitz, Borgasse 14
W-5561 Kinheim, Tel. 06532/2607

TIPS / TRICKS

Um die leidliche Diskussion um überteuerte MD-Kabel zu beenden, hier ein Angebot des 'großen Unbekannten' : Sorry R.R., aber ob 35,- DM berechtigt sind, muß jeder selbst entscheiden. Ob es noch einen direkten Versand der einstmals 5,- DM kostenden Kabel **noch** gibt, weiß ich auch nicht, - die Adresse kann aber jeder gerne haben (aus Wettbewerbsgründen bitte direkt bei mir nachfragen). Empfehlen kann ich jedoch, die Kabel selber zu 'quetschen'. Den (gar nicht so) speziellen 'Stecker': Federleiste, 2*8 Kontakte, 'Schneid-Klemm' habe ich in 3 verschiedenen Einzelhandelsläden bekommen: Neumünster 0,50 DM, Berlin 2,- DM; Bonn 1,30 DM und Flachbandkabel bekommt man mittlerweile schon beim Friseur oder Schmied hinterhergeworfen... Der Rest ist nur noch goodwill und etwas Sorgfalt.

Holger Dittmann, Oster Toft 12
W-2396 Sterup, Tel. 04637/1742

Zur März-Ausgabe ein Nachtrag: Diejenigen, die ein gutes Gedächtnis haben... ging es bei der Transistor-Austauscherei darum: Wieso Cartridges mit lächerlichen 29KByte formatiert werden!
Austauschen der Transistoren bringt in der Praxis absolut nichts. Fehler lag am ausgeliehenen MD.
In der Praxis gibt es zu den ROM Versionen 1.00 und 2.00 absolut keine Unterschiede! Auch bei der Übertragung bei RS 232 sind die Fehlerquoten bei 15 Übertragungen absolut identisch (max. -+ 1 Abweichung)!! Zwecks Programmierung in MC sind die Unterschiede bei 'ZX Microdrive von A. Powell' hinreichend beschrieben!
Die einzigen Unterschiede sind beim Formatieren zu finden! Bei der Version 1.00 wird ein Test-Cartridge mit maximal 92KB formatiert. Bei der ROM-Version 2.00 sind es maximal 89 KB. Allerdings meistens 87 bis 88 KB. Da sollten sich die MC-Spezialisten mal die ROM-Routine beider Versionen anschauen!
Für 2 DM kann von mir die Soundbox-Schaltung bezogen werden. Absender bitte deutlich schreiben!!!

Richard Raddatz, Pfarrgasse 5
W-7050 Waiblingen, Tel. 07151/563377

ANTWORT

Interface 1 und Plus D / Dieter Schulze-Kahleuß
Seit mehr als einem Jahr arbeite ich mit dem Interface 1 und Plus D parallel. In diesem Zeitraum hatte ich mit meinem Spectrum 48 K keinen Absturz. Scott-Falk Hühn aus Sömmerda hat mir je einen Schalter in das Plus D und Interface 1 eingebaut. Somit können beide Interfaces "ein" bzw. "aus" geschaltet werden. Wenn also das Plus D genutzt werden soll muß das Interface 1 ausgeschaltet sein bzw. umgekehrt. Es können z.B somit auch Programme von Microdrive auf Plus D gesaved werden. An meinem Spectrum-Port "hängt" z. Zt nicht nur das Plus D + Interface 1 sondern auch ein von H. Döscher umgebautes Multiface 1. Über das MF 1 läuft die umstrittene Geos-Maus.

Geos-Maus / Michael Meyer
Scheinbar hast Du den Bericht doch nicht richtig gelesen. Nun, in diesem Bericht steht nämlich das mein Multiface von H. D. umgebaut wurde. Diese Tatsache läßt darauf schließen das ich keine Ahnung von Elektronik habe und somit Deine Frage nicht beantworten kann. Niemand hat außerdem behauptet das die Geos-Maus ein hundertprozentiger Ersatz für eine "richtige" (?) Maus ist. Ich persönlich nutze die Geos-Maus bei Art-Studio und dem 6er FONT EDITOR (K-H. Meander) für DTP. Lieber Michael Meyer, wenn Du so gut drauf bist, warum hilfst Du dann z.B. Dieter Schulze-Kahleuß (Info 4/93 Seite 14) nicht bei seinem Problem? Vielleicht kannst Du uns auch sagen wie ein Interface 1, Multiface 1, Plus D und ein Maus-Interface zusammen (!) funktionieren. Du würdest nicht nur mir weiterhelfen sondern auch Dieter Schulze-Kahleuß und vielen anderen ......

Günther Marten, Neue Straße 3
W-2900 Oldenburg, Tel. 0441/17976

ANZEIGEN

Ich möchte zuerst mein Verkaufsangebot an den Club machen. Gute Drucker sind ja immer gefragt, soviel ich weiß. Also hier mein Angebot an euch.
NEC Pinwriter P2200: 24 Nadeln (neuer Druckkopf, neues Farbband), parallele Schnittstelle: Centronics, 8 KBytes Puffer, halbautomatischer Einzelblatteinzug DIN A 4, unidirektionaler Traktor (Schub oder Zug), mit deutschem Handbuch. Auflösung (Graphik) bis zu 360 (H) • 360 (V) Punkte pro Zoll. NEC P5, P6, P7, Epson LQ 1500 und IBM (Zeichensatz) kompatibel. Club Preis 350,- DM inkl. Porto und Verpackung. Dieser Drucker läuft einwandfrei am Spectrum 48K mit TW 3 und Opus.
Ich habe mir einen Tintenstrahldrucker gekauft, der noch ein bißchen besser im Ausdruck ist und nun ist der NEC über.
Ihr könnt jederzeit unter meiner Firmen-Tel. Nr. anrufen: 02303/14622 oder privat: 02303/12242.

Uwe Kapuschinski, Morgenstraße 35
W-4750 Unna, Tel. s. Anzeige

Ich suche möglichst günstig ein Multiface 1 für den Speccy mit einem Opus Discovery System. Kauf oder Tausch gegen Originalspiele (vor allem Raritäten von früher, aber auch neues). Außerdem suche ich alte ZX Computing Zeitschriften, sowie frühe CK-Hefte (Mai, Jun/Jul, Aug/Sep '84; 5,6,11/85). Falls ihr die ZX Computing Hefte nicht verkaufen wollt, zahle ich auch für Kopien der Opusseiten. Suche auch noch einige YOUR COMPUTER Hefte.
Verkaufe Currah Microspeech (System B) mit Anleitung (engl.). Preis neu 104,- DM, jetzt 45,- DM VHB.

Helge Keller, Hermann-Löns-Weg 51
W-7516 Karlsbad 1, Tel. 07202/6076

Bei den letzten Anzeigen hat sich niemand gemeldet. Kleiner Tippfehler von Wolfgang: Richtigerweise muß es TL 820 heißen. Zusätzlich suche ich die EPROM's 2654 und 2758!! PIN-Belegung und als EPROM!! Oder gibt es noch eine Firma, die die Museums-Stücke noch herstellt? Selbstverständlich sind die IF 1 auch im Tausch gegen kaputte Beta-Disk oder Plus D zu haben! Auf meine letzten Fragen hat sich auch niemand gemeldet! Ausnahme: Jetzt habe ich wenigstens mal einen lesbaren IF 1 Schaltplan. 1001 Dank an Heinz.

Richard Raddatz, Pfarrgasse 5
W-7050 Waiblingen, Tel. 07151/563377

Suche das Buch von A. Dickens: 'Spectrum Hardware Handbuch' (o. ä.).

Holger Dittmann, Oster Toft 12
W-2396 Sterup, Tel. 04637/1742

Suche 'Magnetron', den Nachfolgervon Quazatron.

Stephan Haller, Broicher Straße 60
W-5060 Berg. Gladbach 1, Tel. 02202/53663

Verkaufe: 1 Sinclair Original Netzteil 9,- DM ••• 1x Make a Chip Original-Kassette mit Anleitung 4,- DM ••• 1x Adress Manager Original-Kassette 2,50 DM ••• 1x Music-Typwriter mit Anleitung 5,- DM ••• 4 Microdrive-Cartriges in Cartrige-Mappe 16,- DM ••• 1x Chequered Flag (Spiel) 1,- DM ••• 1x Cauldron II (Spiel) 5,- DM ••• Assembler Toolkit - Kassette 2,- DM ••• 1 Buch "ZX Sinclair Spectrum" von Mc Lean/Williams 2,50 DM ••• Alle Preise + Porto.

Günther Marten, Neue Straße 3
W-2900 Oldenburg, Tel. 0441/17976